



2018 LoL Master Series Rules
SPRING SPLIT

目錄

1. 賽制說明	5
1.1 賽事時程	5
1.2 參賽選手年齡	5
1.3 本地與非本地選手資格	5
1.4 選手國籍及居住地	5
1.5 比賽場地	6
1.6 隊伍參賽資格與合約	6
2. 獎金及補助	7
2.1 賽事獎金	7
2.2 港澳隊伍及選手補助	7
2.3 隊伍練習帳號	7
3. 隊伍名單規則	8
3.1 隊伍成員名單	8
3.2 隊伍成員名單提交與變更	9
3.3 單場比賽更換替補選手	9
3.4 隊伍縮寫名稱及選手遊戲名稱	10
3.5 參賽選手資料備註	10
4. 比賽對戰區域規範	11
4.1 選手設備	11
4.2 設備使用說明	11
4.3 飲食規定	11
4.4 設備替換	12
4.5 比賽帳號	12
4.6 比賽對戰區域內軟硬體	12
4.7 選手服裝	12
4.8 教練服裝	12
4.9 人員管制	13
4.10 分配原則	13
5. 隊伍準備室規範	13

5.1 準備室代號	13
5.2 分配原則	13
5.3 人員管制	13
5.4 環境維護	14
6. 賽制與加賽 (季賽、季後賽、夏季升降賽)	15
6.1 季賽	15
6.1.1 季賽加賽	15
6.1.1.1 高低種子決定方法	15
6.1.1.2 共 2 支隊伍加賽	15
6.1.1.3 共 3 支隊伍加賽	15
6.1.1.4 共 4 支隊伍加賽	15
6.1.1.5 共 5 支隊伍加賽	16
6.1.1.6 共 6 支隊伍加賽	16
6.1.1.7 共 7 支隊伍加賽	16
6.1.1.8 共 8 支隊伍加賽	17
6.1.2 延賽補賽	18
6.2 季後賽	18
6.3 2018 夏季升降賽	18
7. 比賽遊戲版本及比賽過程	18
7.1 比賽時的遊戲版本	19
7.2 各隊伍選手比賽帳號	19
7.3 對戰模式、禁選流程、爭議處置	19
7.3.1 對戰模式	19
7.3.2 優先選邊權	19
7.3.3 出賽名單提交與禁選流程	20
8. 隊伍及選手規範	23
8.1 集合時間	23
8.2 到場人員	24
8.3 選手與隊伍規範及注意事項	24
8.3.1 全英雄全造型輔助	24
8.3.2 裁判及聯盟方指示	24
8.4 隊伍及選手違規懲處說明	25

8.5 選手交易與隊伍經營權轉移	25
8.5.1 關於全球防挖角與反干預政策	25
8.5.2 經營權與冠名贊助	27
9. 不正當競爭行為的懲處	27
9.1 不公平的遊戲	27
9.1.1 私下協議	28
9.1.2 技術性騷擾	28
9.1.3 作弊程式	28
9.1.4 企圖性斷線	28
9.1.5 攻擊性言詞	28
9.1.6 攻擊性習慣 / 侮辱	28
9.1.7 侮辱行為	29
9.2 不專業的行為	29
9.2.1 騷擾的行為	29
9.2.2 性騷擾	29
9.2.3 歧視和詆毀	29
9.2.4 民事/刑事罪責	29
9.2.5 選手行為調查	29
9.2.6 法律禁止之活動	29
9.2.7 其他活動參與	29
9.2.8 機密洩漏	30
9.2.9 贈禮	30
9.2.10 收禮	30
9.2.11 合理指令或決定	30
9.2.12 意圖影響遊戲或比賽結果	30
9.3 博弈相關	30
9.4 發佈權	30
10. 最後條約	30
10.1 修改、判定罰則的決定權	30
附件	32
附件 A. 成員登錄名單	32
附件 B. LMS 懲處條例細則	32

1. 賽制說明

1.1 賽事時程

2018 LMS 職業聯賽春季賽（後稱本聯賽）將分為「季賽」、「季賽加賽」、「季後賽」、「2018 夏季升降賽」，期間如下：

- 2018/01/20 至 2017/04/01 為「季賽」。
- 2018/04/01 為「季賽加賽」。
- 2018/04/12 為「2018 夏季升降賽」。
- 2018/04/14 至 04/22 為「季後賽」。

1.2 參賽選手年齡及資格

參加本聯賽的所有選手需要在季賽的第一場比賽開始時年滿 17 歲。選手須滿足於台港澳伺服器單雙或彈性積分鑽三以上之牌位（非本地選手則須滿足所屬地區伺服器之牌位）。

1.3 本地與非本地選手資格

2015/05/11 至 2016/08/01 曾與 LMS 或 ECS 隊伍簽署選手合約且截至 2016/08/01 時尚未取得本地選手資格的非本地選手稱為準歸化選手，準歸化選手若欲取得本地選手資格，必須自與所屬隊伍簽約生效日時起算連續 12 個 LMS 或 ECS 賽季中參與（每季聯賽出賽至少 50% 以上場次）至少 8 個賽季。

非準歸化選手必須取得 LMS 賽區之合法公民權（由 LMS 認定）才可向 LMS 申請本地選手資格。

LMS 賽區為台灣、香港、澳門地區，擁有台灣身分證與公民權的選手預設即為本地選手。香港與澳門地區公民，於第一次參加職業級別賽事（包含各種半職業與職業系列賽），可以選擇成為 LMS 或 LPL 本地選手，一經選擇其後不得更改，選擇參加本聯賽賽區外的職業聯賽將被視為非本地選手，並受限於上述非本地選手條款。

1.4 選手國籍及居住地

參賽隊伍需要在台灣設有居住地點與訓練場所供選手住宿與訓練。每支隊伍最多可以登錄 10 名選手最少 6 名選手，登錄名單中非本地選手上限為四人，比賽時至多兩名非本地選手能上場參賽。

1.5 比賽場地

本聯賽將於 Garena Stadium (台灣台北市內湖區瑞光路 550 號) 進行，若更換其他比賽地點將會提前 1 至 2 週通知。

1.6 隊伍參賽資格與合約

參賽隊伍必須與本聯賽簽立正式的參賽隊伍合約並同意遵守合約內條款，方可成為本聯賽正式職業隊伍。隊伍合約每一季簽署一次。

2. 獎金及補助

2.1 賽事獎金

本聯賽每月平均補助每位選手與教練基本薪資新台幣 26,400 元整，各隊伍可自行協議增加選手與教練薪資，但每月薪資不得低於新台幣 26,400 元整。LMS 提供每支隊伍 7 人份（6 名選手 + 1 名教練）的薪資補助；每季時間定義為 6 個月，總額為新台幣 1,108,800 元整。

LMS 將另提供每隊每季新台幣 60,000 元整的住宿與旅行補貼。聯賽獎金及補助將會於各階段賽事完成後進行核發。

Position	Prize money	CP
1	\$1,500,000	90 季中邀請賽(MSI)出賽資格
2	\$600,000	70
3	\$400,000	50
4	\$200,000	30
5	\$120,000	10
6	\$80,000	10
7	\$50,000	0
8	\$50,000	0

※2018 LMS 職業聯賽春夏季獎金相同，CP 為賽季積分，總積分用於夏季末世界賽資格賽的參考依據。

2.2 港澳隊伍及選手補助

香港/澳門選手或港澳職業隊伍，若是進入本聯賽將可獲得額外的居住及機票港澳補助，選手或隊伍需繳交來台居住及機票證明，採實報實銷制，每位港澳籍選手可獲得最多等同新台幣 40,000 元整的港澳補助。※港澳選手必須依據參賽時間比例發放補助。

2.3 隊伍練習帳號

本聯賽出借每一參賽隊伍 12 組練習帳號，隊伍須妥善管理練習帳號，如有違反召喚師公約（<https://lol.garena.tw/game/guide/honor>），該帳號第一次處以 7 日停權，第二次處以 30 日停權，第三次該帳號所屬隊伍練習帳號全數收回。

與隊伍簽約並符合 LMS 出賽資格之外籍選手可申請借用全英雄 30 級台港澳伺服器帳號作為練習用途，該選手被解除登錄本聯賽，則借用之帳號立即收回。

本聯賽亦會視其他賽區政策與規定提供其他賽區的正式服與比賽服練習帳號，此練習帳號規範等同於選手正式帳號，練習帳號有任何違反本規章之行為，將一律受到等同正式帳號之懲處。

本聯賽保有練習帳號管理之最終決定。

3. 隊伍名單規則

3.1 隊伍成員名單

隊伍成員名單包括但不限於先發選手、替補選手、保留選手、教練、分析師。隊伍於本聯賽期間必須符合以下成員人數規定：

- 先發選手 5 名。
- 替補選手至少 1 名，至多 5 名。
- 保留選手至多 3 名。
- 教練 1 名，教練緊急替補 1 名。（此替補可指定隊伍登錄名單中之任何一位先發選手、替補選手、其他後勤）

符合以下條件之一可列入保留選手名單，受到本規章 8.4.1「全球防挖角與反干預政策」保護：

- 於 2018/05/31 前年滿 17 歲。
- 工作許可申請程序進行中。
- 因懲處而禁賽中。

登錄本聯賽的選手均不可參加 Garena 主辦的校際盃或是其他非職業級比賽以及非 LMS 官方許可之任何地區半職業與職業賽事。

3.2 隊伍成員名單提交與變更

3.2.1

隊伍必須於 2017/12/29 之前繳交符合規定之隊伍開季成員名單 ([附件 A](#)) 與提交隊伍識別圖素作為網站與轉播時使用，若延遲繳交視同放棄參賽資格。

3.2.2

季賽第 8 週賽程結束前隊伍可自由申請登錄與變更成員名單。若欲變更登錄名單，須遵守以下申請流程：

- a. 須填妥選手資料表，送交帳號審查 (需 3 個工作日，本聯賽工作日為週三至週日) 。
- b. 須和聯盟約定時間拍攝成員照片 (需 3 個工作日，本聯賽工作日為週三至週日) 。
- c. 經審核通過及拍攝完成後，聯盟將進行最後確認並創立選手專用比賽帳號 (需 2 個工作日，本聯賽工作日為週三至週日)

以上流程完成後方可生效，每隊每週最多申請 1 次，每次最多申請 2 名成員異動。隊伍須在前一週最後一個比賽日之前完成異動手續，該週方可適用新名單。聯盟將在當週比賽日的前 1 日公布當週各隊選手登錄名單異動。

3.2.3

若申請登錄之成員於聯賽期間內曾被原所屬隊伍交易至其他隊伍後，欲再次交易回原隊伍時，則需要至少 2 週後才可以進行申請。

3.2.4

隊伍繳交開季成員名單或申請變更成員名單時，需一併提供成員簽屬合約的完整複本作為核准條件之一，每名成員的合約最長不可超過 3 年，LMS 有義務保障成員合約內容不與聯賽規章產生衝突，並確認登錄成員合約有效期間，LMS 對於成員合約內容與交易細節除非原隊伍同意公開否則一律保密。

3.2.5

隊伍提供予 LMS 之成員合約複本可屏蔽選手個人資料，合約複本必須要有隊伍與成員雙方完整簽署字跡。合約繳交同時，請明訂一位隊伍管理層人員與聯絡方式，一切交易有關事項 LMS 會與所有隊伍以該人員做為交易聯絡與認定。

3.2.6

若隊伍提供的資料不符合或不依照規範，除依照相關懲處條例施行外，LMS 亦將視為隊伍未完成登錄選手作業。此外，隊伍登錄成員若於合約期間欲轉移至其他隊伍，相關手續都必須透過隊伍管理層進行交涉，並在交涉開始之前以書面（含電子郵件）向 LMS 提出且由 LMS 同意後才可進行。

3.3 單場比賽更換替補選手

本聯賽期間，出賽隊伍需於 LMS 指定時間由教練或領隊或經理繳交首場出賽名單及場上配置，隊伍不可在一場比賽進行期間時更換選手。若當日賽事為系列賽（Bo 賽）則可以透過隊伍教練或領隊或經理於前一場賽事主堡遭摧毀後 4 分鐘內提出替換選手之申請。

3.4 隊伍縮寫名稱及選手遊戲名稱

3.4.1

隊伍名稱須於繳交登錄名單資料時統一全名及縮寫的大小寫英文字型，並僅限使用英文字母或數字 0~9，隊伍名稱縮寫則需在 3 個英文或數字以內。

3.4.2

選手召喚師名稱僅可使用：

- 大寫字母
- 小寫字母
- 數字 0~9
- 底線
- 字與字間留有空白鍵

3.4.3

隊伍名稱及隊伍縮寫和召喚師名稱均不可超過 12 個字母。

3.4.4

不可使用另外其他隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱。

3.4.5

召喚師名稱不可包含：

- 粗俗或猥褻的字眼

- LOL 英雄延伸名稱、相似延伸名稱
- 任何容易造成混淆困擾的名稱

3.4.6

所有參賽隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱必須經過主辦方審核認證後公布於 LMS 聯賽官網中，且於 LMS 聯賽期間不可隨意變動更改。

3.5 參賽選手資料備註

參與本聯賽隊伍及選手，須同意配合 Garena 需求提供相關照片及選手資料使用於本聯賽之推廣、直播等相關宣傳媒介，以及授權予 Garena 網站作為相關網上瀏覽與檢索，另外參與本活動賽事所完成之一切著作，均同意以 Garena 為著作人，Garena 除原始取得該等著作之著作人格權及著作財產權外，並得任意使用本人之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。

4. 比賽對戰區域規範

4.1 選手設備

選手均須自備鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、鼠線夾及耳機等設備，對戰室僅提供公用的電腦主機及螢幕，若現場自備設備故障，LMS 會提供運作正常之臨時設備給予選手，選手不得要求臨時設備之型號。

4.2 設備使用說明

比賽對戰區域準備的電腦主機及螢幕皆屬 LMS 財產，選手不得因任何原因對其破壞，選手不得於電腦主機上安裝任何其他軟體，若是因為設備需要安裝額外的驅動程式需事前向主辦單位提出申請許可，每次比賽完成均需主動登出選手自身的遊戲主程式或通訊軟體，若為該比賽對戰區域最後使用的隊伍，需要將電腦關機才可離去。

選手可攜帶便條、紙張進入比賽對戰區域，但於禁選階段結束後由教練統一收齊帶離比賽對戰區域，桌面與螢幕上都不可留置聯賽許可外之任何物品。

4.3 飲食規定

比賽對戰區域嚴禁一切飲食，飲品的部分皆須使用 Garena 提供之包裝紙杯裝置，除由 LMS 所許可之特定品牌或種類之飲食其餘一律不得帶到比賽對戰區域內，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後帶走以維護環境整潔。

4.4 設備替換

如果在任何時間懷疑是因為設備或是其他技術性問題，選手可以要求針對當時情況進行技術檢驗。如果需要的話，技術人員將會根據當時現場的判斷，協助分析並且排除問題，技術人員可以提出要求並決定更換配備。

4.5 比賽帳號

各隊伍選手在比賽前將獲得比賽單位提供之比賽帳號。選手的責任在於將他們的帳號調整到最適合自己的狀態。此帳號的召喚師名稱已設定為正式登入的選手名稱，調整完以後於比賽期間，將無法再做出任何修正。

4.6 比賽對戰區域內軟硬體

比賽對戰區域內於轉播進行期間不得使用手機及其他非規定內的無線軟硬體，請依照裁判指示於轉播開始前繳交前述設備集中保管，待比賽結束或中場休息始可取回。

4.7 選手服裝

選手應著可識別隊伍之統一款式衣著進行每一場比賽，運動短褲及睡褲是不被允許的服裝。當比賽有採訪或近距離面對觀眾之時，衣著正面必須要有明顯之隊伍識別標誌，衣著款式如有變更需要經過 LMS 書面核准始可穿著。

4.8 教練服裝

參加本聯賽的隊伍教練，須穿著正式襯衫、長褲、包腳趾的鞋子出席比賽現場，為表專業的形象，以西裝襯衫為衣著選擇尤佳。

4.9 人員管制

比賽對戰區域於比賽期間將會設置為面對觀眾進行比賽。比賽期間僅限參與比賽的先發選手或其他經 LMS 許可之人員留在比賽對戰區域上，隊伍成員可於比賽準備作業時進入比賽對戰區域，進入選禁階段時，僅可保留教練於該階段給予輔助，其餘人員必須於節目開始之前離開比賽對戰區域，當選禁結束後，除參賽選手外均需離開比賽對戰區域。LMS 可依實際狀況決定許可人員。

4.10 分配原則

較高位種子將優先安排使用面對舞台左方之對戰區域，聯盟方可能依實際需求做調整。

5. 隊伍準備室規範

5.1 準備室代號

Garena 電競館一樓共有 2 間準備室，靠近出口的為「1A」，靠近導播室為「1B」；二樓共有 2 間準備室，靠近攝影棚的為「2A」，另一間為「2B」。

5.2 分配原則

比賽當日第一組系列賽，對戰表上左方隊伍使用 1A，右方隊伍使用 2A；第二組系列賽，對戰表上左方隊伍使用 1B，右方隊伍使用 2B。

對戰結束之隊伍若需要進行賽後會議可繼續使用原準備室。

賽事若於 Garena 電競館以外場所進行之賽事由 LMS 另行安排。

5.3 人員管制

僅限隊伍成員名單中之人員可以進入隊伍準備室，若是隊伍邀請之第三方單位（例：廠商、貴賓、家屬）必須至少於比賽前 1 日向 LMS 提出申請，經 LMS 核准始得進入。LMS 人員不在此限。

戰隊成員於比賽期間進入比賽舞臺以及準備室，則必須配戴後台通行證(證件由賽方提供，隊伍需於每次參賽時向聯賽人員領取並於離開時歸還)。

5.4 環境維護

準備室內無飲食規定，惟隊伍於使用完畢之後必須恢復原狀，若有特殊清潔（例：飲食濺灑）需求請告知 LMS 人員，將安排清潔人員處理。

6. 賽制與加賽 (季賽、季後賽、夏季升降賽)

6.1 季賽

季賽賽制為雙循環賽 (Round-robin)，共計每隊於季賽期間需要進行 14 場對戰，每場對戰採三局兩勝制 (Best of Three，後稱 BO3)，於 BO3 中先贏得 2 局的隊伍獲得 1 場勝場。賽程表左方隊伍有奇數場優先選邊權；第二輪循環賽起，相同的對戰組合於賽程表的左右位置對調，意即優先選邊權會交換。

季賽結束時勝場累積排名前 4 的隊伍獲得進入季後賽資格，若有多支隊伍季賽累積勝場數相同時，決定排名的方式將以下列條件逐一比較：

- 1.比較勝場數相同隊伍彼此之間的對戰勝場數
- 2.比較勝場數相同隊伍彼此之間的小分 (勝場數相同之隊伍對彼此賽局的獲勝勝率)
- 3.進行季賽加賽

6.1.1 季賽加賽

6.1.1.2 高低種子決定方法

加賽兩隊隊伍教練於比賽前猜拳，一把決定勝負後，勝者可選「字面」或「人頭面」做為該隊代表，為被勝者選擇面則為負者代表，裁判使用一手丟擲十元硬幣於另一手手掌上，擲出結果為勝者代表則勝者為高種子，擲出結果為負者代表則負者為高種子，高種子擁有優先選邊權。

6.1.1.3 共 2 支隊伍加賽

當有 2 支隊伍需要進行加賽時，將進行 1 局比賽決定排名 (BO1)。

6.1.1.4 共 3 支隊伍加賽

當有 3 支隊伍需要進行加賽時，將進行一輪循環賽 (Round-robin)，每場對戰進行 1 局比賽，依照循環賽結果決定排名；若循環賽結束對戰成績仍相同，則這 3 支隊伍將進行單淘汰賽決定排名，將以抽籤決定其中 1 支隊伍可以第一輪輪空。

6.1.1.5 共 4 支隊伍加賽

當有 4 支隊伍需要進行加賽時，將以雙敗賽制進行，4 支隊伍抽籤決定對戰組合，第一輪對戰勝利隊伍進入勝部而落敗隊伍進入敗部；勝部的 2 支隊伍對戰 (此稱第一名決定戰) 獲勝隊伍為排名

第一；敗部的 2 支隊伍落敗隊伍為排名第四，勝出隊伍則與第一名決定戰落敗隊伍對戰（此稱第二名決定戰），第二名決定戰勝出隊伍為第二名，落敗隊伍為第三名。

6.1.1.6 共 5 支隊伍加賽

當有 5 支隊伍需要進行加賽時，5 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「五隊加賽圖」），M8 勝隊為排名第一，M8 敗隊為排名第二，M7 敗隊為排名第三，M5 敗隊與 M4 敗隊互相比較彼此於加賽期間的勝負關係決定排名，若無對戰勝負關係則另進行附加賽（BO1），附加賽勝隊為排名第四敗隊為排名第五。



6.1.1.7 共 6 支隊伍加賽

當有 6 支隊伍需要進行加賽時，6 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「六隊加賽圖」），M10 勝隊為排名第一，M10 敗隊為排名第二，M9 敗隊為排名第三，M7 敗隊為排名第四，M5 敗隊與 M6 敗隊進行附加賽（BO1），附加賽勝隊為排名第五敗隊為排名第六。



6.1.1.8 共 7 支隊伍加賽

當有 7 支隊伍需要進行加賽時，7 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「七隊加賽圖」），M12 勝隊為排名第一，M12 敗隊為排名第二，M11 敗隊為排名第三，M9 敗隊為排名第四，M8、

M7、M4 敗隊互相比較彼此於加賽期間的勝負關係決定剩餘排名，若無對戰勝負關係則另進行附加賽（BO1），附加賽若有 3 支隊伍則進行一輪循環賽，若附加賽結束後仍未能決定排名，則此 3 隊進行單淘汰，對戰組合抽籤決定其中一隊可獲得輪空。



6.1.1.9 共 8 支隊伍加賽

當有 8 支隊伍需要進行加賽時，8 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「八隊加賽圖」），M14 勝隊為排名第一，M14 敗隊為排名第二，M13 敗隊為排名第三，M11 敗隊為排名四，M10、M9 的敗隊進行第五名附加賽（BO1），第五名附加賽勝隊為第五名敗隊為第六名，M6、M5 的敗隊進行第七名附加賽（BO1），第七名附加賽勝隊為第七名敗隊為第八名。



6.1.2 延賽補賽

若因天災或其他不可抗力因素無法進行賽程，LMS 會將無法進行的比賽順延到下一週原訂進行比賽日的前 1 日，若有 2 日以上賽程受到影響，將會個別依序延後到下週與下下週原訂進行比賽日的前 1 日，以此類推。

6.1.2.1 部分延賽

若經行政院人事行政局 (<http://www.dgpa.gov.tw/>) 公告，當日出賽隊伍原所在地區白日或晚上宣布停止上班或上課，則當日該隊伍之賽程依照前述之延賽原則辦理，其餘未受影響之出賽雙方依照原賽程進行比賽。

6.1.2.2 整日延賽

台北基白日或晚上宣布停止上班或上課，該日整日賽程延賽。

6.2 季後賽

將採冒泡賽的方式進行，每組對戰都是五戰三勝制 (Best of Five，後稱 BO5)。季賽第四名的隊伍與第三名的隊伍進行第四名決定戰，第四名決定戰的敗隊為春季賽第四名，勝隊與春季第二名的隊伍進行第三名決定戰；第三名決定戰的敗隊為春季賽第三名，勝隊與季賽第一名的隊伍進行冠軍戰，敗隊為春季賽第二名，勝隊為春季賽冠軍。

2018LMS 春季賽冠軍隊伍取得 2018 季中邀請賽 (MSI)代表隊伍資格

6.3 2018 夏季升降賽

參與夏季升降賽的隊伍為來自春季賽排名第八名的隊伍以及 ECS 聯賽第一名的隊伍，LMS 隊伍為較高種子擁有優先選邊權。2018 夏季升降賽採 Bo5 賽制，獲勝隊伍將可獲得「2018LMS 夏季聯賽」資格，落敗隊伍則自次季起進入 ECS 聯賽。

7. 比賽遊戲版本及比賽過程

7.1 比賽時的遊戲版本

聯賽期間的比賽均使用台灣比賽伺服器(TWTR)，比賽版本以比賽日當下比賽伺服器的版本為主，比賽伺服器的版本會比台港澳伺服器慢 1 個版本，更新時程原則上以台港澳伺服器更新後七日以上才會進行台灣比賽伺服器更新。

若比賽伺服器有重大的問題無法使用時，將使用台港澳伺服器進行備用選擇，故遊戲版本將會有所差異，須請隊伍配合。

聯賽期間若是改版出現新英雄或重製英雄，新英雄或重製英雄將自台港澳伺服器更新日當日起算禁用至少七日以上（禁用期限以原廠發布為主）；當比賽伺服器更新至與台港澳伺服器版本相同時須達前述之禁用期限條件，新英雄或重製英雄才可使用。

若因為英雄 Bug 導致禁用，禁用期間將依照 Riot 總部所提供的時程決定，於 Bug 排除後若英雄無明顯技能組改動則可立即開放，若有明顯技能組改動則至少於 Bug 排除日起算七日以上才會開啟（開啟日以原廠發布為主）。

7.2 各隊伍選手比賽帳號

所有比賽選手均使用台港澳比賽伺服器(TWTR)申請之帳號進行比賽，每位選手須妥善保管帳號及密碼，不可使用任何形式或方式擅自租借或濫用使用該帳號的權利。

7.3 對戰模式、禁選流程、爭議處置

7.3.1 對戰模式

比賽使用 Custom/tournament Mode(電競模式)進行 5 對 5 的競賽，比賽地圖使用 5 對 5 Summoner's Rift (Summer) (召喚峽谷 (夏))的地圖。

7.3.2 優先選邊權

每支隊伍於季賽中擁有相同次數的優先選邊權。季後賽時較高種子隊伍擁有優先選邊權，升降賽及季賽加賽選邊權從其規定。

7.3.3 出賽名單提交與禁選流程

7.3.3.1

出賽隊伍必須於比賽日前一日 23:59 以前提交首場對戰先發名單與選邊（季賽時賽程表左方隊伍有優先選邊權、季後賽較高種子有優先選邊權、升降賽及季賽加賽從其規定），出賽隊伍會於比賽日當日 00:00 得到來自 LMS 的資訊，資訊揭露當日所有出賽隊伍的先發陣容與首場選邊。

7.3.3.2

比賽禁選英雄在遊戲系統中完成，完成禁選後必須直接開始遊戲，不能夠以任何理由退出做調整。選手賽前必須調整好帳號，禁選開始後未獲允許退出的隊伍本局判敗；如遇符文頁、天賦、選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，不得逕自離開遊戲房間（如出現爭議，聯盟將運用回放系統作為判決依據）。

7.3.3.3

禁選角色完成後，將會進入『交換英雄』的階段，各隊伍需要盡快完成交換英雄的作業，於交換英雄階段的倒數 20 秒內將不能再做交換英雄的動作。

7.3.3.4

系列賽每一單場結束（主堡擊破）4 分鐘內，雙方教練必須告知裁判次場的選邊與出賽名單，並且裁判會告知雙方的選邊決定與出賽名單資訊，節目開始前 1 分鐘出賽選手必須回到比賽座位。

7.3.4 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停 2 種情況：

狀況一 直接暫停，主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。

狀況二 選手暫停，選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。可接受的原因包括以下：

7.3.4.1

非故意斷線。（有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，且由裁判決定或使用『暫停功能』，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理）

7.3.4.2

軟硬體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及週邊環境出現問題等)

7.3.4.3

選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損或設備出現故障)

7.3.4.4

選手於暫停遊戲時，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久（20 分鐘以上），主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息，重啟遊戲 1 分鐘前選手間可進行溝通。

7.3.5 Chrono Break

如果 LMS 官方認定遊戲中發生的 bug 非常嚴重而且可被證實、複製，並且該選手遵從暫停協議，那麼劣勢（意指單純經濟落後）的一方將可以選擇重新開始。如果隊伍接受，在回朔系統（Chrono Break）可以使用的情況下，LMS 官方將會嘗試以回朔系統（Chrono Break）技術修復遊戲。如果回朔系統（Chrono Break）能夠修復遊戲，LMS 官方主裁判會選取一個在 bug 或硬軟體問題出現之前的一個「死球時間」（Dead ball state），遊戲將從這個「死球時間」重新開始。「死球時間」指雙方隊伍沒有重度互動的時間點，有時候輕微且無關重要的互動也會被認為是「死球時間」。如果整場無出現明顯「死球時間」，LMS 官方將選取一個雙方隊伍互動最少和已經修復問題的時間點，作為遊戲重新開始的時間點。

如果回朔系統（Chrono Break）技術無法修復遊戲，那麼遊戲將立即按照章節 7.3.6 中的規則重新開始。章節 7.3.6 中規則的例外情況是，如果由於英雄 bug 導致遊戲需要重新開始，那麼無論當前遊戲狀態如何，之前的設定將不再保留（包括選擇和禁用），而此英雄將至少在當天的其餘比賽中被禁用，除非這個 bug 可以被在移後某個特定元素後解決（例如一個可以被禁用的造型）。

如果劣勢的隊伍不願重新開始，那麼該隊伍將不能再以同樣的問題要求重新開始。但是，當遊戲環境因為該 bug 或硬軟體問題達到了嚴重影響比賽公平性與節目觀賞的情況下，LMS 官方可以強制重新開始遊戲，以保持遊戲是在公平的情況下進行。

如果硬軟體問題來自於官方的設備（例如電腦、螢幕、耳機及比賽伺服器），並且嚴重損害了選手的遊戲比賽環境與能力，在選手遵從了暫停協定的情況下，LMS 官方會提供重始開始的選擇。如果硬軟體問題來自於選手配備（包括但不限於滑鼠及鍵盤），除非能明確證明該問題來自於官方設備，否則 LMS 官方不會提供重新開始的機會。

7.3.6 繼續比賽

比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若系統預設 30 分鐘的暫停時間尚未消耗完畢之前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的 30 分鐘暫停時間以消耗完畢且無法繼續暫停遊戲時，雙方選手必須以隊伍現況繼續進行比賽，若情節重大將由主辦單位決定是否重新進行比賽。

7.3.7 勝負判斷

比賽時若發生斷網、斷電、發生重大 Bug、遊戲比賽房崩潰、比賽伺服器(TWTR)障礙及任何導致遊戲崩壞而無法順利繼續進行比賽等情況時，遊戲時間 20 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 20 分鐘的比賽，若滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：

- (1) 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
- (2) 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
- (3) 剩餘水晶兵營差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。

7.3.8 暫停之解除

暫停之解除，由現場裁判與參賽隊伍告知即將開始比賽後，由裁判指示繼續恢復比賽，不得逕自解除暫停。

7.3.9 賽事期間爭議處置流程

賽事期間爭議處置流程，若於賽事進行期間產生爭議，依照以下流程依序處理：

事件	時限	參與人員	說明
----	----	------	----

爭議發生			軟硬體障礙導致無法正常比賽，或其他突發狀況，裁判第一時間暫停並且回報導播室、主裁判。
初步裁決	2 分	裁判組 技術人員	常見軟硬體狀況由當值裁判或技術人員處理，儘速排除狀況準備回復比賽。若其他遊戲性問題，由裁判組當下裁決告知雙方隊伍並執行。
恢復比賽	1 分		初步裁決若雙方皆無異議，裁判通知隊伍恢復比賽。
異議溝通	5 分	裁判組 雙方隊伍（各 2 人） 其他相關人員	初步裁決若任一方隊伍有異議，則集合相關人員至指定地點（暫定導播室），賽事方了解各方詳細狀況及隊伍方提出異議原因說明，比賽房內裁判透過傳達必要資訊。
裁決會議	2 分	裁判組 其他相關人員	雙方隊伍代表暫離會議，由裁判組與其他相關人員內部討論，做出最終裁決。
最終裁決	1 分	裁判組 雙方隊伍代表（各 2 人）	裁判組告知雙方隊伍最終裁決並且執行不得異議，比賽恢復進行。

7.3.10 賽後爭議處置流程，若參賽隊伍對賽事過程仍有疑義，依照以下流程依序處理：

時間	事件	參與人員	說明
事件發生或得知 48 小時內	爭議申訴	提出申訴方（僅限隊伍管理層）	若對任何事件提出爭議申訴，必須於事件發生或得知 48 小時內提出書面申訴，以電子郵件方式寄送予賽事方，需包含完整申訴理由與必要的證明，若提出內容不完整賽事方得要求申訴提出方補充內容。
資料完整的申訴 提出 48 小時內	爭議裁決	賽事方	賽事方於收到申訴後 48 小時內回覆裁決與處置方式。

8. 隊伍及選手規範

8.1 集合時間

第一組系列賽，左方隊伍於表定比賽時間 90 分鐘以前報到，右方隊伍 60 分鐘以前。第二組系列賽，左方隊伍於表定比賽時間 150 分鐘以前報到，右方隊伍 120 分鐘以前。

8.2 到場人員

報到時隊伍中 5 名先發成員、至少 1 名替補成員以及教練必須到場直到比賽結束，並符合聯盟服裝規定以及攜帶選手設備。

8.3 選手與隊伍規範及注意事項

8.3.1 全英雄全造型輔助

參賽隊伍將獲得每隊至多 10 名成員（需指定名單）於台港澳伺服器全英雄全造型的補助，補助名單以提交的登錄名單為主，若於聯賽期間成員離開參賽隊伍將自動結束補助。

8.3.2 裁判及聯盟方指示

比賽時裁判代表聯盟方與選手溝通。

節目開始時需將手機及其他非規定內的無線軟硬體繳交給裁判統一保管。

節目開始時非選手及教練之人員應聽從裁判指示離開舞台管制區域

節目開始時隊伍應聽從裁判指示將比賽設備以外之物品帶離對戰室；禁選(BAN PICK)階段結束後應聽從裁判指示將任何可以紀錄訊息之紙張、書本等物品帶離對戰室。

禁選階段開始時，選手應聽從裁判指示將遊戲以外之程式關閉，經聯盟核可使用之程式不在此限。

隊伍教練應聽從裁判指示在禁選(BAN PICK)階段結束後到舞台中央握手。

進入比賽房間需有效率，若人員到場卻在裁判發起命令後超過 5 分鐘仍未進入比賽房，聯盟可視情節判決。

於比賽房準備完成後，需等待裁判發令比賽開始才能開始比賽，暫停後欲繼續遊戲時，需等待裁判發令比賽重新開始才能開始比賽，若有違規給予警告，再犯視同藐視主辦方並以棄權論。

比賽中出現任何突發狀況，均須要立即與裁判聯繫告知，裁判做出的判決選手需完全服從。

比賽結束後須等裁判指示休息選手才可離開對戰室。

8.4 隊伍及選手違規懲處說明

違規懲處依照「LMS 懲處條例細則」實施，詳細內容參照「[附件 B. LMS 懲處條例細則](#)」

8.5 選手交易與隊伍經營權轉移

8.5.1 關於全球防挖角與反干預政策

參賽隊伍與選手必須遵守全球防挖角與反干預政策，政策說明如後。

防挖角及反干預政策是什麼？

隊伍成員或相關人士不得邀約、利誘或與在聯盟認可之合約內之其他隊伍的第一級聯賽選手討論雇傭事宜。同時，在聯盟認可之合約內的選手，不得公開徵求交易、直接與其他隊伍成員或相關人士聯繫。如有雇傭相關的討論未在雙方之管理階層的同意下進行，則聯盟將會酌情對所有參與討論的相關人士進行相關懲處。

如任何隊伍有意與在聯盟認可之合約內的選手協商轉隊事宜，他們必須先行知會選手所屬隊伍之管理階層。

注意：當兩隊達成初步共識並開始相關協商之前，必須由雙方隊伍的管理人員先行以電子郵件知會該區域的賽會單位。

嘗試進行挖角的買方隊伍和相關人士（尋求進入聯賽的業主等）亦會受到懲處，如違規情事嚴重則最高可處禁止參加 Riot 認可之聯賽與電競相關活動。

如果我想要延攬一位選手，我如何得知他現在是否在合約內？

- 隊伍可以在全球公開資料庫（[附件 C](#)）查詢選手目前的合約狀態。

- 資料庫中包含選手合約的中止日期，同時也包括隊伍的連絡方式。資料會在每個季賽開始時更新，並在賽季中定期因應各隊隊列的改變更新。
- 此資料庫的用意在於隊伍與隊員間交易的便利與合法性。當有在聯盟認可之合約內的選手合約未被列入時（通常發生在新加入的選手），買方隊伍仍應該主動聯繫其隊伍之管理階層人員而非選手本身。
- 隊伍如未主動更新選手合約到期日且未更新到全球資料庫，則該選手將不受到反挖角條款的保護。

如果我目前在合約內，但我想要離開我目前的隊伍，我的選項是？

在合約內的選手禁止與其他隊伍的相關人士私自聯繫，但他們能：

- 公開表示他們的離隊意願，並鼓勵有興趣的隊伍與他們的管理階層聯繫。但不得公開或私下對特定的隊伍表達轉隊意願，或與該隊的管理階層接洽。
- 如買斷條款存在，執行他合約中的買斷條款
- 在合約結束後與其他隊伍聯繫（對大多數選手而言意即休賽季時）

限制條件釋疑：

- 隊伍與相關人士不得與選手進行討論。
- 隊伍之間可直接討論選手交易事宜。
- 在合約內的選手不得直接參與兩隊管理階層之討論。
- 未在合約內的選手可自由與隊伍聯繫，反之亦然。

為何要有這個反挖角政策？

防治惡意挖角的相關制度對於組織間的穩定性和競爭公平性是相當重要的。在賽季中，選手們不應該因為受到來自其他隊伍的挖角而影響了比賽的表現。

當選手與隊伍間的合約開始生效時，選手就應該在期間內全力為他所效力的隊伍進行比賽。而不應在賽季中因為受到來自其他隊伍的邀約而私下達成轉隊協議，這樣的行為對於隊伍和整體環境都不是一件好事。

這並不代表我們認為選手不能轉隊或不能去尋找最適合他的隊伍 - 事實上選手們的合約中通常都有買斷條款，並能與所屬隊伍的管理階層討論轉隊的可能性、或在現行合約結束後與其他隊伍達成協議。

合約基本上必須要保障的權利有二

- 對選手而言，合約最重要的功能即是穩定性和薪資的保障。
- 對隊伍而言，合約除了保障他們簽下的選手能夠穩定的為隊伍效力以外，當選手想要離開隊伍時，管理階層應該擁有參與討論的權利。這是很重要的一點，而防挖角條款能夠確保這一點。

全球防挖角與反干預政策原文參照

<http://na.lolesports.com/articles/interregional-anti-poaching-anti-tampering-policy>

全球選手合約資料庫參照

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y7k5kQ2AegbuyiGwEPsa62e883FYVtHqr6UVut9RC4o/pubhtml#>。

8.5.2 反挖角條款保護範圍

隊伍登錄於選手名單的選手及教練為反挖角條款保護之對象。

8.5.3 經營權與冠名贊助

隊伍在聯賽期間或休賽期間如欲進行隊伍經營權轉移或冠名贊助異動事宜，需於執行前向 LMS 提交書面說明並且提供 LMS 要求之相關證明文件，經 LMS 許可方能執行且 LMS 擁有最終許可權。隊伍經營權與冠名贊助異動申請必須於 2017 年 11 月 20 日以前提出。隊伍經營權轉移與經營者資格必須符合全球規定，規定詳列於隊伍合約。

9. 不正當競爭行為的懲處

9.1 不公平的遊戲

以下操作將被視為不公平的遊戲，在 LMS 判定後將會受到處罰。

9.1.1 私下協議

兩個以上的選手或不同隊伍的選手之間的任何協議，例如：

9.1.1.1

私下商議，在兩個或是多個選手裡做私下協定任何比賽內的遊戲相關結果。

9.1.1.2

故意讓對手贏一場比賽，或夥同另一支隊伍聯合決定一場比賽的結果或獎金分割。

9.1.1.3

違反體育道德或蓄意的破壞性行為，對另一名選手或裁判有不適當或不專業的行為。

9.1.1.4

為了贏得賠償，或是其他原因，故意輸掉比賽 / 或是企圖誘導另一名選手做這樣的事。

9.1.2 技術性騷擾

指故意使用任何遊戲中的 BUG 尋求隊伍優勢；若發生 Bug 情節時選手需立即通知主辦方及裁判。

9.1.3 作弊程式

使用任何形式的作弊器或欺騙程式。

9.1.4 企圖性斷線

沒有正確或明確的理由故意斷線。

9.1.5 攻擊性言詞

團隊任一成員不可以使用不當言語 (猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、或攻擊性、令人反感或煽動仇恨及種族歧視) 或由 LMS 判定為攻擊性的言詞。

9.1.6 攻擊性習慣 / 侮辱

團隊任一成員不能採取任何行動對著對方團隊的任何成員做任何的挑釁動作或姿態，或煽動任何人做相同的動作，上述狀況是屬於造成侮辱、嘲諷、破壞和諧。

9.1.7 侮辱行為

侵犯主辦方人員、碰觸對方隊伍任一成員身體或比賽用電腦，造成身體創傷或設備的毀損，將由 LMS 判定可能給予該隊伍罰款懲處，嚴重者將被禁止出賽。

9.2 不專業的行為

除非明確的說明，否則犯規或侵犯以下規則將被懲處，不論是不是故意，或嘗試進行這樣違反規則的狀況，也將受到懲處。

9.2.1 騷擾的行為

騷擾的定義是長時間對對方隊伍成員造成有敵意及困擾的行為且屢勸不聽。

9.2.2 性騷擾

是指不受歡迎的性挑逗。該評估是基於一個合理的人是否會認為該行為是不可取或反感的。

9.2.3 歧視和詆毀

隊伍成員不能蔑視，歧視或使用貶低言語，任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、語言、宗教及政治，或得罪一個國家的人民尊嚴和完整性，以及私人/個人或團體意見或其他意見，財務狀況，出生或其他身份，性取向或任何其他原因。

9.2.4 民事/刑事罪責

如果隊伍成員被法律判定有任何的民事/刑事罪責，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。

9.2.5 選手行為調查

如果主辦方人員確定隊伍成員違反了召喚師準則或是英雄聯盟的服務條款及其他規則，主辦方將可以自行決定懲罰規定，情節嚴重可以判決選手禁賽。

9.2.6 法律禁止之活動

隊伍成員不得參與法律禁止的所有的犯罪活動。

9.2.7 其他活動參與

隊伍成員不得從事由主辦方認為是不道德、可恥、或違背了正常道德常規的任何活動。

9.2.8 機密洩漏

隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。

9.2.9 贈禮

隊伍的任何成員或管理層，不得提供任何的禮物、獎勵、金錢或其他給其他隊伍成員或主辦方人員，企圖影響比賽結果。

9.2.10 收禮

任何隊伍的成員或管理層，不得接受任何隊伍所贈送的禮品、企圖影響比賽結果。

9.2.11 合理指令或決定

任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。

9.2.12 意圖影響遊戲或比賽結果

任何隊伍成員或管理層，不可同意或共謀試圖通過法律禁止來影響遊戲或比賽結果。

9.3 博弈相關

任何隊伍成員或管理層不可以直接或間接參加外界任何跟本聯賽比賽結果有關之賭博行為。

9.4 發佈權

本聯賽的相關賽制、規範、規則的管轄單位為 LMS，LMS 包含 Riot Taiwan 與 Garena。LMS 有權發表一份聲明，說明任一團隊成員受到處罰的原因。所有的隊伍成員或團隊可以在這樣的聲明中引用。而 Garena 主辦方及其相關母、子公司、關聯公司、雇員或代理承包商，保留採取法律行動的權力。

10. 最後條約

為確保公平競爭和誠信，在未來的聯賽內 LMS 可能會因任何狀況下修改規則，完善健全的賽制。

10.1 修改、判定罰則的決定權

英雄聯盟 2018 LMS 職業聯賽春季賽規章

所有有關本聯賽的規則、選手規範、隊伍調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，LMS 委員會擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

附件

附件 A. 成員登錄名單

http://image.garena.tw/esport/lms/documents/%E6%88%90%E5%93%A1%E7%99%BB%E9%8C%84%E5%90%8D%E5%96%AE_%E7%A9%BA%E7%99%BD.xls

附件 B. LMS 懲處條例細則

<http://image.garena.tw/esport/lms/documents/LMS%E6%87%B2%E8%99%95%E6%A2%9D%E4%BE%8B%E7%B4%B0%E5%89%87.pdf>

附件 C. 全球選手資料庫

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y7k5kQ2AegbuyiGwEPsa62e883FYVtHqr6UVut9RC4o/pubhtml>